

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Sekarsari (2009), dalam berbagai belahan dunia, tidak terkecuali Indonesia, dunia *entertainment* secara konsisten melalui perkembangan yang pesat beriringan dengan meningkatnya kemajuan teknologi. Berbagai jenis TV, radio, media sosial (*Instagram, Twitter, dan Tiktok*) serta *digital platform* (*Youtube, Netflix, dan Spotify*) kian berlomba-lomba dalam menyajikan konten yang menarik audiens. Selain itu, Desiana (2015) juga menyatakan bahwa dunia hiburan sebagai sebuah upaya bisnis akan selalu hidup dikarenakan manusia yang kian membutuhkan pelarian dari kesibukan dan kepenatan di kehidupan nyata.

Apabila disangkutkan ke dalam konteks *global pandemic* yang sedang terjadi, *demand* terhadap konten digital maupun penggunaan *digital platform* kian meningkat. Dengan minim bahkan tidak adanya interaksi secara langsung akan penyedia hiburan dan penikmatnya, *digital platform* merupakan pilihan yang paling tepat untuk membantu masyarakat melewati masa *social distancing* (Gerwe, 2021).

Salah satu pekerja *digital platform* dalam bidang *content creation* adalah Marlo Ernesto, bersama dengan *Production House DIS* (Doa Ibu Selamanya) Media, sebuah wadah kreatif yang ia bangun sebagai upaya untuk mengembangkan karirnya dari seorang *digital content creator pioneer* sejak tahun 2011. DIS Media kini memiliki lebih dari 200 ribu *subscribers* dalam *digital platform* Youtube, dan memiliki berbagai macam tipe konten yang dikeluarkan per-minggu nya.

DIS Media kerap mengeluarkan konten dengan tema *youthful and relatable*, menyentuh topik yang dapat memberikan hiburan bagi target marketnya yaitu lapisan masyarakat remaja dan dewasa awal, seperti keluarga, pertemanan, kenakalan remaja, prospek pekerjaan, dan topik-topik serupa. Konten yang menjadi pilar utama DIS Media adalah *Sruput Nendang*, sebuah konten yang berbasis *podcast* dan ditayangkan dalam platform Youtube dan

Spotify. Penyampaian santai dan *youthful* yang dilakukan oleh DIS Media, baik dari segi desain, *body copy*, maupun *script writing*, berhasil menjadikan Sruput Nendang sebagai salah satu *podcast* yang meraih peringkat 20 teratas dalam daftar *Top Podcasts Spotify*.

Aspek-aspek tersebut meraih perhatian penulis untuk menjadikan DIS Media sebagai wadah praktik magang berdasarkan keinginan penulis untuk mengenal *workflow* dan intensitas kerja dalam dunia *entertainment* yang terkenal dengan kepadatan, kemampuan *time management* yang tinggi meskipun kerap terjadi fluktuasi yang tinggi pula dalam perancangan *timeline*, kebutuhan akan kreativitas yang tinggi, serta kemampuan menggunakan momentum dari fenomena-fenomena yang terjadi secara global. Selain itu, penulis juga berharap dapat mengasah kemampuan penulis yang telah terbentuk dari proses pembelajaran dalam kuliah, serta pengetahuan yang penulis miliki secara *personal* berdasarkan minat yang tinggi di dunia *entertainment* dan *pop culture*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain untuk memenuhi mata kuliah *Internship* sebagai salah satu syarat kelulusan akademis dalam Universitas Multimedia Nusantara, penulis juga memiliki maksud dan tujuan lain dalam menjalani praktik kerja magang, yaitu :

1. Memiliki pengalaman kerja yang nyata sebagai upaya belajar dan beradaptasi dalam dunia profesional.
2. Menambah wawasan mengenai proses yang terjadi dalam dunia *digital entertainment* dan *content creation*.
3. Menjalin relasi antar rekan kerja dan meningkatkan koneksi dalam dunia kerja, baik sebagai desainer maupun dalam jabatan lainnya.
4. Mengimplentasi ilmu desain, baik teknis maupun konseptual, yang telah didapatkan selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja profesional.
5. Meningkatkan ilmu desain yang telah dimiliki berdasarkan kritik, saran, serta evaluasi yang akan didapatkan selama praktik kerja magang.
6. Mengasah mentalitas dari desainer *undergraduate* menjadi desainer yang telah terjun dalam dunia kerja profesional.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut tertera penjelasan mengenai alur waktu yang telah dilaksanakan serta prosedur pelaksanaan kerja magang dalam praktik kerja magang penulis sebagai *Graphic Design Internship* dalam DIS Media.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara memiliki persyaratan utama dalam kelulusan praktik kerja magang yaitu menempuh 320 jam kerja bagi setiap mahasiswa. Dalam upaya memenuhi syarat tersebut, waktu magang yang paling sesuai untuk dijalani adalah durasi 3 bulan, sesuai dengan durasi yang ditawarkan oleh DIS Media kepada penulis. Dikarenakan hadirnya masa pandemi, penulis secara mayoritas melakukan *jobdesk* secara WFH (*Work From Home*), yang menyebabkan waktu kerja lebih fleksibel dan berfluktuasi dengan tinggi.

Namun, penulis memiliki rutinitas untuk melaksanakan *jobdesk* dengan *timeline* yaitu dimulai dari jam 12 siang sampai jam 8 malam setiap harinya, yang berubah ketika hadirnya jadwal syuting setiap minggu (berubah-ubah setiap minggunya, namun kerap dilaksanakan pada hari Selasa ataupun Rabu), ataupun bertambah ketika kebutuhan akan konten media sosial meningkat atau adanya revisi dalam pekerjaan yang telah dilakukan penulis.

Dikarenakan dunia *entertainment* merupakan bidang usaha yang bersifat lebih *laid-back* namun padat, penulis seringkali lembur diluar jam normal kerja, menyesuaikan diri dengan waktu yang dimiliki oleh narasumber maupun oleh anggota kerja yang memiliki jadwal padat. *Meeting* yang bersifat evaluatif maupun sesi *brainstorming* kerap dilaksanakan dari siang hari sampai larut malam, terutama apabila menggunakan *online platform* seperti Zoom. Selain itu, hari libur penulis pun tidak tentu dalam waktu maupun jumlah hari, terkadang penulis dapat menjalankan hari libur selama 3 hari, ataupun tidak ada sama sekali, di mana hari Minggu pun bukan sebuah pengecualian, demi mengejar konten baru maupun revisi yang akan dipublikasikan pada minggu berikutnya.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum dapat mengambil mata kuliah *Internship*, mahasiswa akhir dalam Universitas Multimedia Nusantara diharuskan untuk menempuh 100 SKS, lulus mata kuliah *Academic Writing*, dan tidak memiliki nilai D maupun E terlebih dahulu. Setelah memenuhi kriteria tersebut, penulis dapat mengambil mata kuliah *Internship* dengan melalui prosedur sebagai berikut :

1. Pengajuan formulir KM-01 pertama yang dilakukan pada tanggal 16 Februari 2021, termasuk diantaranya *Start-Up Company* Inovata International, Ltd.
2. Setelah mempublikasikan portofolio dalam media sosial pribadi, penulis mendapatkan tawaran magang dari Marlo Ernesto melalui *Whatsapp Call* pada tanggal 17 Februari 2021.
3. Menerima surat KM-02, pada tanggal 18 Februari 2021 dari admin FSD.
4. Dalam selang waktu antara pengajuan KM-01 batch kedua, penulis telah diterima dalam perusahaan *Start-Up* Inovata International, spesifiknya dalam perancangan aplikasi MIRA.
5. Penulis tetap mengajukan KM-01 *batch* kedua pada tanggal 19 Februari 2021 dikarenakan adanya keraguan penulis terhadap *workflow* dan proses *brief* dari perusahaan sebelumnya serta mempertimbangkan tawaran yang penulis dapatkan dari Marlo Ernesto untuk mengikuti praktik kerja magang di DIS Media.
6. Penulis mendapatkan respons untuk menggunakan KM-02 yang sama dari Admin FSD pada tanggal 19 Februari 2021, dimana didalamnya terhadap *Production House* DIS Media.
7. Penulis melakukan wawancara dengan *Team Producer* serta *Graphic Designer* DIS Media melalui *online meeting* Zoom pada tanggal 21 Februari 2021.
8. Penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari DIS Media pada tanggal 28 Februari 2021, dan membatalkan tawaran praktik kerja magang dalam perusahaan Inovata International.

9. Setelah mendapatkan surat penerimaan magang, penulis mengirimkannya ke Admin FSD pada tanggal 10 Maret 2021.
10. Penulis menjalani kegiatan magang pada tanggal 28 Februari 2021, dimulai dengan mengikuti proses syuting *Episode 3 Season 3* dari Sruput Nendang, berkenalan dengan seluruh tim DIS Media, dan diberikan *brief* mengenai *workflow* dan koordinasi *jobdesk*.
11. Seiring berjalannya praktik kerja magang, penulis melakukan pengisian data magang melalui my.umh dan *form* KM-03 sampai KM-07, sekaligus mengumpulkan data mengenai pekerjaan yang telah dijalani untuk memenuhi penulisan laporan.

Penulis menjalankan praktik kerja magang secara WFH selama 3 bulan, dimulai pada tanggal 28 Februari 2021 dan berakhir pada tanggal 22 Mei 2021. Selama proses magang, penulis hanya melaksanakan WFO pada jadwal syuting, *Internship Training* dan *Monthly Meeting*. Dalam kesempatan syuting, penulis tidak diberikan tugas secara spesifik, melainkan lebih didasarkan oleh inisiatif pribadi, yaitu menjalin relasi dengan tim, mengobservasi proses produksi, berpartisipasi dalam proses *setting* lokasi syuting, serta membantu memberikan saran ketika terjadi kendala dalam proses syuting.

Dalam *Internship Training*, penulis diberikan ilmu dalam *motion graphic* dan *video editing*. Sedangkan, *Monthly Meeting* dilakukan untuk membicarakan prospek kerja bulan berikutnya, serta melakukan evaluasi *internal* tim maupun performa eksternal dari konten serta media sosial yang dimiliki oleh DIS Media. Diluar itu, koordinasi dilakukan melalui platform *online meeting* Zoom, dan Whatsapp (baik *personal chat* maupun *group chat*). Selama proses praktik kerja magang, DIS Media tidak menyediakan absen diluar absen pribadi penulis untuk memenuhi persyaratan praktik kerja magang.